ADVERTISEMENT

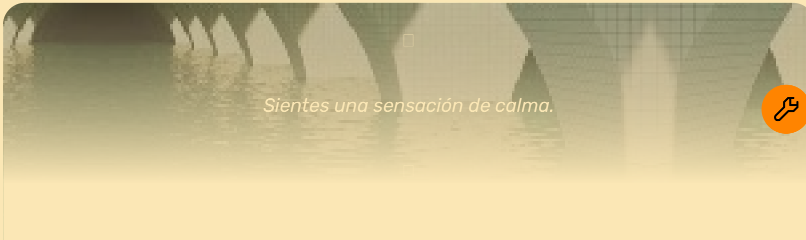




en: Dificultad de supervivencia 0, Confirmado, Subniveles, y 22 más español

Nivel -33.1, "Sublimidad"

  VER CÓDIGO 





Ambiente Grabado en el **Nivel -33.1**

DIFICULTAD DE SUPERVIVENCIA:
Clase 0



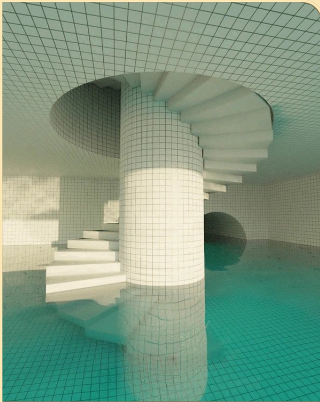
- **Seguro**
- **No Asegurado**
- **Desprovisto de Entidades**

El **Nivel -33.1** es el primer subnivel negativo entre el Nivel -33 y el Nivel -34.

Sumario [ocultar]

Descripción

El **Nivel -33.1**, comúnmente conocido como "Los Poolrooms", es un amplio complejo de habitaciones y pasillos interconectados y ligeramente sumergidos en agua ondulada y tibia. Cada zona del nivel varía mucho en tamaño y estructura, desde piscinas y pasillos uniformes hasta zonas más abiertas y de formas anormales. Las paredes, los techos y los suelos del nivel parecen estar construidos con las mismas baldosas de cerámica blanca, siendo la única desviación de este color el tono azul verdoso del agua.



Una imagen del **Nivel -33.1**.

La arquitectura del **Nivel -33.1** es variada, pero de naturaleza estricta; es inquietantemente prístina, y no se desvía de una uniformidad ordenada. Aunque es difícil determinar la finalidad de cada zona, son demasiado grandes para cumplir la función de una piscina. La anormalidad de la geometría del **Nivel -33.1** anula cualquier supuesto propósito que pudiera servir; los pilares sobresalen del agua en ciertas zonas, en una cantidad demasiado grande para justificar su cantidad; las zonas sumergidas más grandes carecen de un saliente para salir del agua donde normalmente se esperaría; la luz se proyecta desde ángulos irregulares, dejando algunas zonas completamente a oscuras; y las escaleras descienden directamente a pozos profundos de agua, dando posiblemente la impresión de que el agua no estaba presente originalmente. Las entradas a estas zonas profundas suelen encontrarse en forma de escaleras descendentes o de agujeros subacuáticos directos. Se aconseja estrictamente evitar la exploración de estas zonas debido a su peligro inherente, ya que están completamente desprovistas de luz y, por tanto, tienen un terreno sin cartografiar. Sin el equipo adecuado, uno podría perderse fácilmente o incluso ahogarse en las profundidades del nivel.

La temperatura del agua es extrañamente constante; incluso en las zonas oscuras del nivel donde no llega la luz, el agua sigue estando notablemente tibia. Al investigar, se han encontrado restos de Sal de Epsom (Sulfato de Magnesio) en el agua del **Nivel -33.1**. Este compuesto, al sumergirse en el cuerpo durante un largo periodo de tiempo, tiene un efecto naturalmente relajante, aliviando los músculos y otros dolores corporales en la mayoría de las zonas. Junto con esto, también se encontraron rastros de múltiples compuestos desconocidos presentes en el agua. Las propiedades de estas sustancias siguen siendo enigmáticas, pero se sospecha que



Otra imagen del **Nivel -33.1**.

se suman a los efectos aliviadores del agua, que ha sido declarada anómala por sí misma.

Por medios desconocidos, en el agua que cubre el **Nivel -33.1** se produce una ondulación mínima y constante, a pesar de no estar perturbada. No se sabe si esta ondulación se origina en un punto determinado del nivel, o si es una propiedad inherente al agua misma, aunque algunos Wanderers teorizan que el nivel puede ser tan grande que ha desarrollado sus propias fuerzas de marea.

El sonido está muy alterado en el **Nivel -33.1**. Los Wanderers se ven afectados de varias maneras, siendo los efectos más comunes el que todo el ruido caiga rápidamente, no tenga el eco que normalmente tendría, y se sienta "apagado" o "amortiguado". Se sospecha que esto se debe principalmente al sonido del agua, que se comporta de una manera sutilmente poco ortodoxa. En algunas exploraciones, el sonido del agua parece ser tranquilo, casi calmante, mientras que en casos más raros, se vuelve rápidamente molesto y ahoga otros sonidos. La causa de los efectos subjetivos del agua sigue siendo objeto de investigación, aunque se cree que los diferentes efectos pueden ser consecuencia de la vida o la historia de cada uno.

Entidades

El **Nivel -33.1** está totalmente desprovisto de vida. No se ha registrado ningún encuentro con entidades u otros Wanderers en el nivel; no se sabe si esto se debe a una propiedad de aislamiento desconocida hasta ahora en el **Nivel -33.1**, o si el nivel es tan inimaginablemente grande que uno no podría encontrarse con otro dentro de él. Aparte de la falta de vida animada, se ha descubierto una "entidad" en el nivel, que es la Plaga de Hidrolitis.

La Plaga de Hidrolitis

Un pozo profundo de agua.

La Plaga de Hidrolitis, normalmente conocida como simplemente Hidrolitis, es una bacteria que se encuentra en el agua de las zonas más oscuras del **Nivel -33.1**. La enfermedad acecha en torno a las masas de agua no tratadas y estancadas, siendo más común en los estanques abandonados. Puede aparecer debido a múltiples factores ambientales, y en el caso de las piscinas, se propaga rápidamente debido a la falta de cloro. La Hidrolitis se transmite principalmente por partículas en el aire que contienen la bacteria, o por el consumo de agua que contiene la enfermedad. Las personas infectadas pueden exhalar las partículas, pudiendo infectar a otra cuando están cerca. La enfermedad presenta múltiples síntomas, como debilidad, fiebre alta, dolor intenso y posiblemente delirio si la infección se prolonga. Debido a la naturaleza del **Nivel -33.1**, la propagación interpersonal de la Hidrolitis no es preocupante, pero los efectos de los síntomas pueden empeorar en el nivel debido a la falta de disponibilidad de medicamentos.

Bases, puestos de avanzada y comunidades

Debido a la naturaleza aislante del **Nivel -33.1**, la existencia de comunidades se considera inviable.

Información Adjunta

Nota Recuperada:

Mis Reflexiones

Después de numerosas exploraciones, de viajes ilimitados por lugares incuantificables, parece que por fin he llegado a un lugar de soledad. Interminables habitaciones, largos pasillos iluminados por la oscuridad, estructuras vacías sin fin; a

eso me he acostumbrado. Sin embargo, éste es mi primer punto de respiro en una tormenta de caos y confusión: un punto de paz en el que por fin puedo descansar. Nunca antes había visto una arquitectura como ésta: habitaciones iluminadas con estanques de agua azul que rodean el cuerpo como un cálido abrazo. Las paredes y el suelo son de baldosas de cerámica blanca, que reflejan la luz y no dejan ningún rincón sin tocar.

Estos lugares no están limitados por la realidad: son un microcosmos del estado mental de uno, un reflejo de sus emociones; son una parodia retorcida de la realidad, interpretaciones ampliadas de lugares que uno no suele tener en cuenta al pasar por ellos. Explorarlos puede describirse como explorar un lugar dentro de un sueño. No son infinitos, ni finitos; creo que estos lugares reflejan el espacio mental de quienes los experimentan. No es obra de ninguna fuerza o entidad supervisora, sino que son las propias emociones las que hacen que las habitaciones se extiendan. No hay ningún arquitecto para estos lugares aparte de nuestras mentes; por eso, experimentar estos lugares en solitario acentúa los sentimientos de aislamiento. Son el pensamiento humano alejado de sus creadores, ajeno a pesar de su familiaridad. En teoría, si uno estuviera completamente tranquilo y en paz con su ubicación actual, y no tuviera el deseo inherente de escapar, tendría la mejor oportunidad de encontrar una salida.

La luz se filtra en los rincones oscuros.

He llegado a llamarlos Escapes. Reinos oníricos por los que se pasa, se experimenta y se continúa con el siguiente, como una especie de viaje. Uno puede salir en cualquier momento con el espacio mental adecuado; sin embargo, conseguirlo no es fácil mientras se recorren pasillos en bucle y oficinas decrépitas con una geometría sin sentido. A pesar de ser ilógicos y extraños, estos lugares están hechos a tu medida. Los lugares por los que habitualmente pasas sin pensar se convierten en lo único que conoces. Cada Escape es demasiado familiar, pero demasiado extraño para ser reconfortante; puede compararse con una pesadilla.

No me enrollo. En resumen, este Escape en particular me asombra. El efecto que produce en quienes lo experimentan es intrigante; mientras que uno siente que la paz y la calma lo impregnan todo, otro no puede evitar que un sentimiento de temor lo invada al notar sus extraños rincones sin luz. "¿Qué se esconde detrás de ellos?", se preguntan probablemente. "¿Es de la peste, de la malicia?" Un cetro lúgubre parece bañar el alma, a pesar de que están a salvo. Un explorador puede sentirse moribundo, mientras que otro puede sentirse tranquilo. Este extraño efecto nunca ha dejado de intrigarme. Este Escape no tiene ni una sola mancha ni un solo defecto; los "Poolrooms" son sencillamente impresionantes: un diseño intrincado, un rompecabezas posiblemente infinito cuyas piezas forman algo peculiar, indescriptiblemente extraño, pero indescriptiblemente perfecto; sólo puede ser la obra de un Dios.

- S.R. Cunningham - 18/02/2019

> ARCHIVO RECUPERADO W-33/R

> CERRAR ARCHIVO W-33/R

Entradas y salidas

Entradas

- Ciertos puntos bajo el agua del Nivel 7 pueden conducir a este nivel.
- Sumergirse en las aguas del Nivel 58 y del Nivel 119, y en las piscinas del Nivel 201 puede hacer que uno resurja en este nivel.
- Los túneles curvados en el Nivel 467 a menudo conducen sin problemas a los túneles de este nivel.
- Los pasillos largos y curvos en el Nivel 189 a menudo conducen a este nivel, más comúnmente encontrados en las zonas de duchas.
- Las zonas con baldosas de porcelana en el Nivel -33 conducen con poca frecuencia a este nivel.
- Las zonas sumergidas en el Nivel -132 pueden conducir al **Nivel -33.1**.
- En raras circunstancias, las zonas subacuáticas en el Nivel 130 pueden actuar como entradas a este nivel.
- Las entradas al **Nivel -33.1** pueden encontrarse en las zonas de Quaoar y Haumea del Nivel 330.
- Los toboganes de hierro brillantes en el Nivel 806 pueden transportar a uno a este nivel.
- Tocar la canción del libro del **Nivel -33.1** en el piano del Nivel -32 puede llevarte a este nivel.

Salidas

- Vadear en las zonas oscuras y lúgubres de este nivel puede conducir a uno al Nivel -33.2, normalmente sin que uno se dé cuenta.
- Sumergirse en el agua del nivel tiene una rara probabilidad de resurgir en las piscinas del Nivel 130, del Nivel -33 o del Nivel -34.
- Los largos pasillos en el **Nivel -33.1** rara vez conducen a los bloques de duchas del Nivel 4242.
- Pasillos extendidos careciendo de agua y cubiertos de nailon eventualmente pueden conducir al Nivel -31.
- Aunque no es recomendable, los pasillos con baldosas verdes azuladas casi sin agua pueden conducir a las duchas del Nivel 189.

Una presunta salida al Nivel 188.

- Sumergirse en áreas del **Nivel -33.1** donde el agua es lo suficientemente caliente para generar vapor de agua eventualmente puede hacer que uno resurja en las piscinas de aguas termales del Nivel 533.
- Algunas zonas sumergidas en el nivel pueden conducir al Nivel 467 o al Nivel -132, junto con las entradas.

Mostrar Autor y Créditos
Ocultar Autor y Créditos
Autor Original: Mr. Backrooms.
Primera Reescritura: MrRealitySpaghetti.
Segunda Reescritura: MaxCommonXD.
Tercera y Última Reescritura: Egglord1.
Autor del Archivo Recuperado W-33/R: Schicksalhaft.
Traducción Original: DEIOSFUI.
Reescritura de la Traducción: SetaCraft.
Actualización de la Información: SetaCraft.
Página Original: https://backrooms.fandom.com/wiki/Level_37.
En Wikidot: http://backrooms-wiki.wikidot.com/level-370.
Imágenes: Todas las imágenes se utilizan con el permiso de Jared Pike en https://www.jaredpike.art.
La versión original del nivel por Mr. Backrooms puede encontrarse aquí.
La primera reescritura del nivel por MrRealitySpaghetti puede encontrarse aquí.
La segunda reescritura del nivel por MaxCommonXD puede encontrarse aquí.

Categorías 

Idiomas 

El contenido de la comunidad está disponible bajo CC-BY-SA a menos que se indique lo contrario.



EXPLORAR PRODUCTOS

Fandom
Futhead
Cortex RPG
Fanatical
Muthead

SÍGUENOS




VISTA GENERAL

¿Qué es Fandom?
Términos de uso
Acerca de
Política de privacidad
Empleo
Mapa del sitio global
Prensa
Mapa del sitio local
Contactar

COMUNIDAD

Comunidad Central
Ayuda
Soporte
No vender mi información

PUBLICIDAD

Kit de medios
Fandomatic

APPS DE FANDOM

Lleva tu comunidad favorita contigo y no te pierdas de nada.







Wiki Backrooms es una comunidad FANDOM en TV.

VER SITIO MÓVIL